

La accesibilidad entra en juego

10.12.2023

Cada año son millones de personas las que se interesan por los videojuegos y, dentro de ellas hay un gran porcentaje de usuarios con discapacidad que les atrae, llegando a convertirse en una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

Se hacen campeonatos, ligas o simplemente por diversión. Y a su vez, están siendo diseñados con la accesibilidad como prioridad, beneficiando a todos los jugadores y volviendo a los juegos más user-friendly (fácil de usar).

La "Accesibilidad en videojuegos" significa diseñar y desarrollar juegos para que personas con discapacidades puedan jugarlos. Se refiere a diseñar un videojuego pensando en cómo el jugador conecta con él y cómo remover las barreras que no se relacionan con el desafío del juego.

Fue desde la década del '70 que empezaron a aparecer los primeros juegos accesibles. "Pong" fue el primer ejemplo de éxito, triunfando gracias a su accesibilidad en la facilidad de los controles.

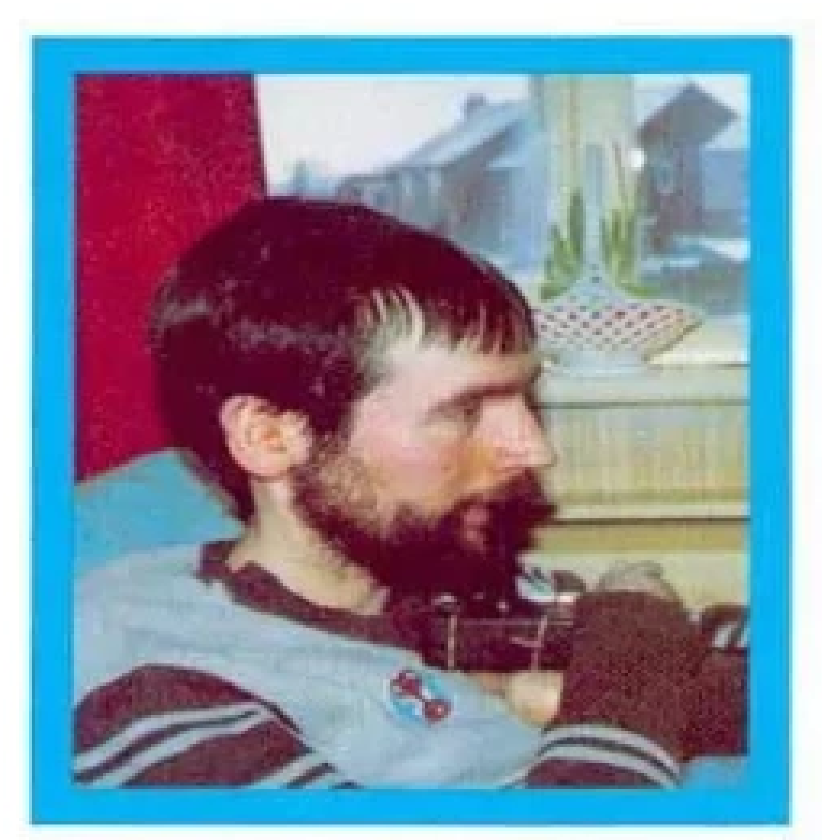


Pero aún así, había jugadores y discapacidades que seguían excluidos de aquella posibilidad.

El encargado de romper algunas de esas barreras sería John Dutton, una persona cuadripléjica que gracias a su invento se convirtió en el primer jugador con discapacidad en publicar altas puntuaciones en una revista de videojuegos.

Aprovechando la existencia del joystick de Atari, Dutton consiguió aprender a dominar varios juegos gracias a una modificación del mando que consistía en anclar un lápiz con gomas elásticas. El movimiento de la barbilla y la boca eran todo lo que necesitaba para poder disfrutar de su hobby.

×



Our thanks to John Dutton of Northwich in Cheshire, who wrote to us. John, who suffers with muscular dystrophy has mastered the art of playing with his Atari VCS. Since November 1st 1982, John has managed to achieve the following scores:

Pac-Man — Game 1, Difficulty B — 126,063;

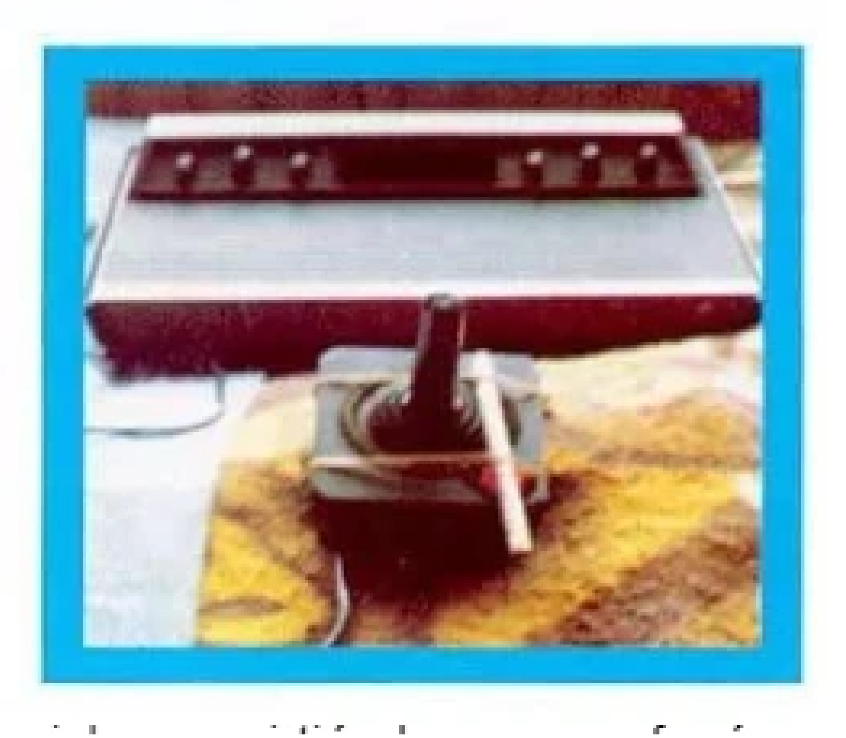
Asteroids — Game 1, Difficulty A — 37,040;

Missile Command — Game 1, Difficulty B — 124,835;

Defender — Game 1, Difficulty B — 116,400;

Yars' Revenge — Game 1, Difficulty B — 186,530.

I'm sure you will agree these scores are excellent; the photos prove how John has mastered the art. The joystick is operated by mouth and the firing button, has a pencil rubber-banded over the button, which with a little pressure, fires, and accurately too. Congratulations John, we know you are trying to better your score each time, and we look forward to receiving your update.



La imagen muestra un recorte de un artículo en inglés, donde en la primera fotografía aparece John Dutton utilizando su invento y, debajo, otra foto del invento solo.

La industria de los videojuegos dejó hace tiempo de ser de nicho convirtiéndose en un fenómeno cultural y social que une a las personas de cualquier condición.

Algunos ejemplos donde se aplicó es:



* Para las personas sordas, Zork (1980) fue el primero que pensó en ellos ya que mostró, que además de los diálogos también se incluía una transcripción del resto de sonidos ambientales o música para ofrecer un mayor contexto a quienes no pudiesen escucharlo.

* El NES Manos Libres (1988) es el primer joystick adaptado para jugadores con movilidad reducida que podía atarse al pecho o anclarse a una superficie.

* Para las personas ciegas apareció por primera vez el 'Real Sound: Kaze no Regret' de Sega. Nació en 1997 como un juego de audio de aventuras desarrollado por WARP para la Sega Saturn y publicado por Sega.

* En 2020, "The Last of Us Parte 2" del estudio Naughty Dog llamó la atención por ser el juego más accesible lanzado hasta ese momento. Se convirtió en un modelo a seguir porque tiene tres modos de configuración accesible, orientados a personas ciegas (con transcripciones de texto a voz, modo de alto contraste y la posibilidad de evitar puzles), personas sordas (con más subtítulos y vibración adicional en combate) y personas con movilidad reducida (apunta de forma automática, permite personalizar el combate y



sustituye los comandos en que hay que presionar varias veces un botón). Todo en un mismo juego.

Pero, un punto importante que hay que tener en cuenta es cómo las opciones dentro del videojuego están presentadas. La comunidad se beneficia más cuando estas opciones no están bajo un menú específico de "accesibilidad", ya que generan un estigma antes de empezar a jugar.

Por otro lado, al estar presentes en apartados generales, son mayores las chances de que jugadores sin discapacidades las exploren y puedan beneficiarse de ellas, como también hay casos de discapacidades no diagnosticadas y dificultades físicas temporales. Por ejemplo, si tenés las manos doloridas, la opción de no tener que apretar frenéticamente un botón como parte de un QTE (evento de tiempo rápido) lo podemos reemplazar sosteniendo un botón por un corto período.

Como vemos se ha hecho mucho, y para que se siga dando este progreso es necesario que los creadores de los videojuegos tengan presente a los usuarios con discapacidad desde la pre-producción, consultarles a ellos qué medidas se necesitan cumplir para que el mismo sea accesible, en lugar de intentar acomodarlas en sus últimas etapas de desarrollo.

Las personas con discapacidad no quieren "un modo fácil" en los videojuegos, quieren poder jugar en las dificultades más altas y en las mismas condiciones que los jugadores sin discapacidades para que sea una experiencia disfrutable, desafiante y entretenida para todos.





Noelia E. Pajón Belén